

Guía de Inicio Rápido



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling,
Benjamin Schütte

Traducción por Josep Llodrà

Este PDF ofrece un acceso mejorado a los usuarios invidentes. Por favor, tenga en cuenta que debido a la complejidad y al número de imágenes del documento, no es posible incluir las descripciones en texto de las imágenes.

La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa compromiso alguno por parte de Steinberg Media Technologies GmbH. El software descrito en este documento está sujeto a un Acuerdo de Licencia y no podrá ser copiado a otros medios excepto del modo específicamente permitido en el Acuerdo de Licencia. Ninguna parte de esta publicación podrá ser copiada, reproducida, transmitida o grabada en modo alguno, cualquiera que sea la finalidad, sin previo permiso escrito de Steinberg Media Technologies GmbH. Los titulares de una licencia registrada del producto descrito aquí pueden imprimir una copia de este documento para su uso personal.

Todos los nombres de productos y compañías son marcas registradas [™] o [®] por sus respectivos propietarios. Windows 7 es una marca registrada propiedad de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. El logotipo de Mac es una marca registrada usada bajo licencia. Macintosh y Power Macintosh son marcas registradas. MP3SURROUND y el logo de MP3SURROUND son marcas registradas de Thomson SA, registradas en los Estados Unidos y otros países, y se usan bajo licencia de Thomson Licensing SAS.

Fecha de lanzamiento: 18 de Julio 2011

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2011.

Todos los derechos reservados.

Tabla de contenidos

6	Introducción
7	¡Bienvenido!
8	Acerca de la documentación y la ayuda
9	Acerca de las versiones del programa
11	Convenciones de comandos de teclado
11	Cómo puede contactar con nosotros
12	Requisitos del sistema e instalación
13	Acerca de este capítulo
13	Requisitos mínimos
16	Instalando Cubase
16	Activación de la licencia y registro
18	Instalación del hardware
21	Crear su primer proyecto
22	Acerca de este capítulo
22	El diálogo Asistente de Proyecto
23	Guardar, cerrar, y abrir proyectos
25	Seleccionar el controlador para su tarjeta de sonido
26	Configurar las conexiones VST
29	Grabación de audio
30	Acerca de este capítulo
30	Crear una pista mono
31	Activando el clic del metrónomo
32	Ajustar niveles
35	Grabación
36	Reproducción
38	Grabación MIDI
39	Acerca de este capítulo
39	Creando una pista de instrumento
40	Probando los sonidos
42	Grabación

44	El mezclador y los efectos
45	Acerca de este capítulo
45	Ajustar niveles para la mezcla
46	Ajustando el panorama
47	Enmudecer y solo
47	Añadir EQ
50	Efectos de audio
53	Exportar una mezcla

1

Introducción

¡Bienvenido!

Felicidades y gracias por comprar un producto de alta calidad de Steinberg.

El sistema de producción avanzada Cubase 6 así como Cubase Elements 6 y las versiones Cubase AI 6 y Cubase LE 6 que forman parte de un paquete de hardware le ofrecen las herramientas básicas para la composición, la grabación, la edición y la mezcla con las que puede convertir sus últimas ideas en una verdadera obra maestra. Combinando la mejor calidad de sonido, un manejo intuitivo y una gama amplia de herramientas audio y MIDI avanzadas, la sexta versión de la familia de Cubase resume más de 25 años de desarrollo de Steinberg en una línea de estaciones de trabajo de audio vanguardista usada por incontables músicos, productores y compositores en todo el mundo.

Cubase le ofrece las últimas tecnologías de informática y de audio y le invita a pisar nuevo terreno artístico en el cual puede dejar que reine su creatividad. No importa si usa Cubase profesionalmente o como músico aficionado, como estudiante o como profesor – el programa lo cubre todo y le soporta en cada fase de su producción musical, desde la concepción de la primera idea efímera y su desarrollo hasta la mezcla final. Y debido a que Cubase ha sido diseñado para dar soporte a la creatividad individual, sus usuarios están entre los artistas más exitosos en casi cualquier género musical o actividad imaginable – desde ingenieros grabando y mezclando álbumes de rock hasta DJs de dance, productores de hip-hop, compositores creando sus éxitos pop y compositores de películas escribiendo una partitura para éxitos de taquilla de Hollywood. Si Cubase es totalmente nuevo para usted, entonces acaba de convertirse en un miembro de esta gran comunidad de profesionales y entusiastas de la música. Visite la comunidad mundial de Cubase en www.steinberg.net/forum en busca de consejos y un montón de información útil.

Por favor, no se olvide de registrar su versión de Cubase en MySteinberg para tener acceso a las ofertas de soporte en línea y más servicios exclusivos.

Le deseamos mucha inspiración musical al trabajar con su flamante y nuevo DAW Cubase.

¡Nos vemos! Su Equipo Cubase Steinberg

Acerca de la documentación y la ayuda

La documentación de Cubase está dividida en varias secciones, según se describe más abajo. Los documentos están disponibles en el formato Adobe Acrobat (extensión .pdf) y pueden ser accedidos de la siguiente forma:

- Puede abrir los documentos pdf del submenú Documentación del menú Ayuda en el programa.
 - En Windows puede también abrir estos documentos desde la carpeta Documentación de Cubase del menú Inicio de Windows.
 - En Mac OS X los documentos pdf se hallan en la carpeta “/Library/Documentation/Steinberg/Cubase 6”.
- ⇒ Para leer los documentos pdf, necesita una aplicación de lectura pdf adecuada instalada en su ordenador.

La Guía de Inicio Rápido

Es el documento que usted está leyendo. Cubre las siguientes áreas sin entrar en detalles:

- Requerimientos del ordenador, procedimiento de instalación, y activación de licencia.
- Configurar su sistema para que funcione audio y MIDI.
- Crear un proyecto, grabar, y mezclar.

El Manual de Operaciones

El Manual de Operaciones es la documentación de referencia principal de Cubase, con descripciones detalladas de operaciones, parámetros, funciones, y técnicas.

Referencia de Plug-ins

Este documento describe las funcionalidades y parámetros de los plug-ins VST e instrumentos VST incluidos.

HALion Sonic SE

Este documento describe las funcionalidades y parámetros del instrumento VST HALion Sonic SE.

Dispositivos de Control Remoto

Este documento lista los dispositivos MIDI de control remoto soportados.

Referencia sobre los menús

Este documento proporciona una lista de todos los menús y sus opciones con una breve descripción, para una referencia rápida de los mismos.

La ayuda de diálogo

Para obtener información sobre el diálogo activo, haga clic sobre su botón de ayuda.

Acerca de las versiones del programa

La documentación abarca tres versiones del programa, Cubase Elements, Cubase AI, y Cubase LE, para dos sistemas operativos o “plataformas” diferentes, Windows y Mac OS X. Siempre que llame al programa solamente por “Cubase” en este documento, se referirá a las tres versiones del programa.

Algunas características descritas en la documentación no son aplicables a las tres versiones de Cubase. Siempre que sea éste el caso, se le indica claramente en la cabecera del tema correspondiente. Por ejemplo, si la cabecera va seguida por “(sólo Cubase Elements)”, la funcionalidad correspondiente no estará disponible en Cubase AI y Cubase LE. De igual forma, si ve “(no en LE)”, la funcionalidad correspondiente sólo estará disponible en Cubase Elements y Cubase AI.

En algunos casos la diferencia entre las cinco versiones disponibles de Cubase no es la presencia o ausencia de una funcionalidad, sino cuántas veces se puede usar en un proyecto un elemento (p. ej. un cierto tipo de pista):

Número máximo de	Cubase	Cubase Artist	Cubase Elements	Cubase AI	Cubase LE
Pistas de audio	ilimitadas	64	48	32	16
Pistas MIDI	ilimitadas	128	64	48	24
Pistas de instrumento	ilimitadas	32	24	16	8
Ranuras de instrumentos VST	64	32	16	8	0
Canales de grupo	256	32	16	8	8
Canales FX	64	64	8	4	4
Ranuras de inserción de canales de audio	8	8	8	4	4
Ranuras de envío de canales de audio	8	8	8	4	4
Inserciones/envíos MIDI	4	4	0	0	0
Entradas/Salidas* físicas	256	32	24	16	8
Máx. resolución de audio	192kHz	96kHz	96kHz	96kHz	96kHz

* Determina el número de buses de entrada y de salida que se pueden definir en la ventana Conexiones VST (256 I/Os equivale a 128 buses estéreo o 256 buses mono, por ejemplo).

Algunas funcionalidades y ajustes también son específicos de una plataforma. Ello se indica claramente en los casos en que sea aplicable. Si no se indica lo contrario, todas las descripciones y procedimientos en la documentación adjunta son válidas tanto para Windows como para Mac OS X.

Las capturas de pantalla pertenecen a la versión Windows de Cubase Elements.

Convenciones de comandos de teclado

Muchos de los comandos de teclado por defecto de Cubase usan teclas modificadoras, algunas de las cuales son diferentes dependiendo del sistema operativo. Por ejemplo, el comando de teclado por defecto para deshacer es [Ctrl]-[Z] bajo Windows y [Comando]-[Z] bajo Mac OS X.

Cuando se describen en este manual los comandos de teclado con teclas modificadoras, se muestran con la tecla modificadora de Windows primero, de la siguiente manera:

[Tecla modificadora de Win]/[Tecla modificadora de Mac]-[tecla]

Por ejemplo, [Ctrl]/[Comando]-[Z] significa “presione [Ctrl] bajo Windows o [Comando] bajo Mac OS X, luego presione [Z]”.

Similarmente, [Alt]/[Opción]-[X] significa “presione [Alt] bajo Windows u [Opción] bajo Mac OS X, luego presione [X]”.

⇒ Este manual a menudo hace referencia a hacer clic derecho, por ejemplo, para abrir menús contextuales. Si está usando un Mac con un ratón de un solo botón, mantenga pulsado [Ctrl] y haga clic.

Cómo puede contactar con nosotros

En el menú de Ayuda de Cubase encontrará lugares a los que podrá dirigirse para obtener información adicional y ayuda.

El menú contiene enlaces a varias páginas web de Steinberg. Seleccionar un elemento del menú abre automáticamente su navegador y carga la página. En estas páginas puede encontrar soporte e información sobre compatibilidad, respuestas a las preguntas más comunes, información sobre actualizaciones y otros productos de Steinberg, etc. Es necesario que tenga instalado un navegador web en su ordenador, y una conexión a Internet.

2

Requisitos del sistema e instalación

Acerca de este capítulo

En este capítulo se describen los requisitos y los procedimientos de instalación de las versiones de Cubase para Windows y Mac.

Requisitos mínimos

Para usar Cubase (versión de 32 bits o de 64), su ordenador debe cumplir los siguientes requisitos mínimos:

Windows

- Windows 7 (32 bits o 64 bits)
- Intel o AMD de doble núcleo procesador
- 2 GB de RAM
- 4 GB de espacio libre en disco
- Tarjeta de sonido compatible con Windows (se recomienda una tarjeta de sonido compatible con ASIO para buen rendimiento a baja latencia)
- Resolución de pantalla de 1280 x 800 píxeles recomendada
- Unidad DVD ROM de doble capa para la instalación
- QuickTime 7.1 y tarjeta de vídeo que soporte OpenGL 1.2 (se recomienda OpenGL 2.0)
- Se requiere conexión a internet para la activación de la licencia y el registro

Mac OS X


- Mac OS X 10.6 (32 bits o 64 bits)
- Intel de doble núcleo procesador
- 2 GB de RAM
- 4 GB de espacio libre en disco
- Tarjeta de sonido compatible con CoreAudio
- Resolución de pantalla de 1280 x 800 píxeles recomendada
- Unidad DVD ROM de doble capa para la instalación
- Tarjeta de vídeo que soporte OpenGL 1.2 (OpenGL 2.0 recomendado)
- Se requiere conexión a internet para la activación de la licencia y el registro

Iniciar Cubase 64 bits en un sistema Mac OS X 64 bits

Cuando instala Cubase en un sistema Mac OS X de 64 bits, el programa está configurado para arrancar en modo 32 bits.

- Para arrancar Cubase en modo 64 bits, haga clic derecho en el símbolo de la aplicación en el Finder de Mac OS X, seleccione “Obtener Información” y desactive la opción “Abrir en modo 32 bits” en el diálogo que aparece.

Notas generales sobre cómo configurar su sistema

 En la página web de Steinberg, en la sección “Support–DAW Components”, podrá encontrar información detallada sobre los aspectos a considerar al configurar un ordenador dedicado a audio.

- RAM – Hay una relación directa entre la cantidad de RAM disponible y el número de canales de audio que puede tener reproduciendo.

La cantidad de RAM especificada al principio de este manual es la mínima, pero aplique como regla general la de “cuanto más, mejor”.

- Tamaño del disco duro – El tamaño del disco duro determina cuántos minutos de audio podrá grabar.

Grabar un minuto de audio estéreo en calidad CD requiere 10 MB de espacio en el disco duro. Es decir, ocho pistas de audio estéreo en Cubase utilizan por lo menos 80 MB de espacio del disco duro por minuto de grabación.

- Velocidad del disco duro – la velocidad del disco duro también determina el número de pistas de audio que puede reproducir.

Es decir, la cantidad de información que el disco duro puede leer, que normalmente se llama “tasa de transferencia sostenida”. En este caso también vale aquello de que “cuanto más, mejor”.

- Ratón con rueda – Aunque un ratón sin ella funcionará bien con Cubase, le recomendamos que use un ratón con rueda.

Ello repercutirá considerablemente en la velocidad de edición de valores y el desplazamiento por la pantalla.

Requisitos MIDI

Si va a usar las funciones MIDI de Cubase, necesita lo siguiente:

- Un teclado MIDI USB o un instrumento MIDI y una interfaz MIDI para conectar equipos MIDI externos a su ordenador
- Cualquier equipo de audio que se necesite para poder escuchar el sonido de sus dispositivos MIDI.

Requisitos de audio

En la producción musical es muy importante trabajar con bajas latencias. Por lo tanto, se le recomienda usar una interfaz de audio ASIO dedicada. Aunque Cubase puede ejecutarse con muchas tarjetas de audio que estén instaladas en un ordenador, puede ser que estas no ofrezcan las bajas latencias necesarias. Para una vista general de la tarjetas de sonido ofrecidas por Steinberg, vea <http://www.steinberg.net/products/hardware.html>.

Cubase se ejecutará con hardware de audio que cumpla las siguientes especificaciones:

- Estéreo.
- 16 Bit.
- Soporte de, por lo menos, una frecuencia de muestreo de 44.1kHz.
- Windows – si no hay controlador ASIO específico, también pueden usar el Controlador ASIO Genérico de Baja Latencia.
- Mac – El hardware de audio deberá ser suministrado con controladores compatibles con Mac OS X (CoreAudio o ASIO).

Usar la tarjeta de sonido integrada de los ordenadores Macintosh

En función de sus preferencias y requisitos, el hardware de audio interno puede ser suficiente para utilizar Cubase. El hardware de audio interno siempre está disponible en Cubase – no necesita instalar controladores adicionales.

Instalando Cubase

Empezar la instalación

El proceso de instalación copia automáticamente todos los archivos en sus destinos correspondientes.

Dependiendo de su sistema, el Start Center en el DVD puede arrancar automáticamente. Si no aparece el start center interactivo, abra el DVD y haga doble clic en el archivo "Start_Center.exe" (Win) o "Start_Center.app" (Mac). Desde el Start Center puede comenzar la instalación de Cubase y explorar las opciones adicionales y la información presentada aquí.

En el caso de que no quiera instalar Cubase a través del Start Center interactivo, siga el procedimiento siguiente.


Windows

1. Haga doble clic sobre el archivo llamado "Setup.exe".
2. Siga las instrucciones en la pantalla.

Macintosh

1. Haga doble clic sobre el archivo "Cubase LE AI Elements 6.mpkg".
2. Siga las instrucciones en la pantalla.

Activación de la licencia y registro

 El proceso de activación de licencia se describe con detalle en el sitio web de Steinberg. Para abrir la página correspondiente, siga el enlace **Activar & Registrar** en el Start Center.

Cubase Elements, Cubase AI, y Cubase LE usan un esquema de protección anticopia basado en software. El también llamado Soft-eLicenser se instala automáticamente con su versión de Cubase. Se puede acceder a él a través de la aplicación eLicenser Control Center que se instala automáticamente con el producto.

Cubase Elements

Después de la instalación, es necesario que active su producto. Si compró Cubase Elements en una tienda, la caja del producto contiene la hoja "Essential Product License Information", que contiene un código de activación y describe el proceso con detalle.

Si compró la versión para descargar de Cubase Elements, recibió un correo electrónico con el código de activación y una descripción del proceso de activación.

Registrar Cubase Elements

¡Le invitamos a que registre su programa! Haciéndolo tendrá derecho a soporte técnico y estará enterado de las actualizaciones y otras noticias en relación con Cubase.

- Para registrar su programa, abra el menú Ayuda en Cubase y seleccione la opción Registro.

La página de Registro de la web de Steinberg se abrirá en su navegador web. Continúe siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla.

⇒ También puede ir directamente a www.steinberg.net/mysteinberg, entrar en el portal de clientes online exclusivo MySteinberg y registrar su producto siguiendo las instrucciones en pantalla.

Cubase AI y Cubase LE

El Soft-eLicenser que vino con su producto le permite usar el programa "tal y como sale de la caja" durante 30 días. Después de este periodo, tiene que registrar su programa y activar su licencia permanentemente.

Cuando arranca Cubase AI o Cubase LE, se abre un diálogo que le informa de cuánto tiempo le queda para usar el programa sin registrarse ni activarlo.

Cuando hace clic en el botón Registrarse ahora en este diálogo, el navegador web estándar de su ordenador abre la sección MySteinberg en el sitio web de Steinberg.

- Siga las instrucciones en la pantalla. Una vez se haya registrado, recibirá toda la información necesaria para la activación de su producto.

Cuando se haya registrado y activado su producto con éxito, tendrá derecho a soporte técnico y estará informado de las actualizaciones y otras noticias relacionadas con Cubase.

Instalación del hardware

Instalar el hardware de audio y sus controladores

1. Instale la tarjeta de audio y el hardware relacionado en el ordenador, tal como se describe en la documentación de la tarjeta.


2. Instale el controlador para la tarjeta de sonido.

Un controlador es un componente de software que permite a un programa comunicarse con un determinado hardware. En este caso, el controlador permite que Cubase utilice el hardware de audio. Dependiendo del sistema operativo de su ordenador, hay diferentes tipos de controladores que se pueden usar.

Controladores ASIO dedicados

Las tarjetas de audio profesionales vienen a menudo con un controlador específico ASIO diseñado especialmente para el dispositivo. Esto permite la comunicación directa entre Cubase y la tarjeta de audio. Como resultado, los dispositivos con controladores ASIO específicos pueden proporcionar una latencia menor (retardo de entrada-salida), lo que es fundamental al monitorizar la señal a través de Cubase o al usar instrumentos VST. El controlador ASIO también puede ofrecer soporte especial para enrutado, sincronización, etc.

Los controladores ASIO los distribuyen los fabricantes de tarjetas de sonido. Asegúrese de comprobar el sitio web del fabricante para obtener las versiones más recientes del controlador.

 Si su hardware de audio viene con un controlador ASIO específico, le recomendamos que lo utilice.

Controlador Genéricos de Baja Latencia ASIO (sólo Windows)

En sistemas Windows, puede usar el controlador Genérico de Baja Latencia ASIO. Este controlador genérico ASIO proporciona soporte ASIO para cualquier tarjeta de sonido soportada por Windows 7, permitiendo por tanto una baja latencia. El controlador ASIO Genérico de Baja Latencia le proporciona la tecnología Core Audio de Windows en Cubase. No se requiere ningún controlador adicional. Este controlador se incluye con Cubase y no requiere ninguna instalación especial.

⇒ Este controlador se debería usar si no hay ningún controlador ASIO específico disponible. Aunque el controlador ASIO Genérico de Baja Latencia soporta todos los dispositivos de audio, quizás obtenga mejores resultados con tarjetas internas que con interfaces de audio USB externas.

Controladores DirectX (sólo Windows)

DirectX es un “paquete” de Microsoft para el manejo de varios tipos de datos multimedia bajo Windows. Cubase es compatible con DirectX, o para ser más precisos, DirectSound, que es la parte de DirectX que se utiliza para grabar y reproducir audio. Esto requiere uno de los siguientes tipos de controladores:

- Un controlador DirectX para la tarjeta de audio, que le permita comunicarse con DirectX. Si la tarjeta de audio es compatible con DirectX, el fabricante debe proporcionar el controlador. Si no viene con la tarjeta de audio, busque más información en el sitio web del fabricante.
- Un controlador ASIO DirectX Full Duplex que permite a Cubase la comunicación con DirectX. Este controlador viene incluido con Cubase y no requiere una instalación especial.

Controladores Mac OS X (sólo Mac)

Si está usando un ordenador Macintosh, asegúrese de que está usando la última versión de los controladores Mac OS X con su tarjeta de sonido. Siga las instrucciones del fabricante para instalar el controlador.

Probar la tarjeta de sonido

Para asegurarse de que el dispositivo de audio funciona perfectamente, pruebe lo siguiente:

- Utilice cualquier software incluido junto con la tarjeta para asegurarse de que es posible grabar y reproducir audio sin problemas.
- Si el acceso a la tarjeta se realiza a través de un controlador estándar del sistema operativo, intente reproducir la señal de audio usando la aplicación de sonido estándar del sistema operativo (p.ej., Windows Media Player o Apple iTunes).

Instalar una interfaz MIDI o un teclado MIDI USB

Aunque muchos teclados MIDI USB e interfaces MIDI son dispositivos plug&play, puede tener que instalar un controlador del dispositivo dedicado. Por favor, siga el procedimiento de instalación descrito en la documentación que vino con su dispositivo.

⇒ Asegúrese de comprobar si hay actualizaciones más recientes de los controladores en el sitio web del fabricante.

3

Crear su primer proyecto

Acerca de este capítulo

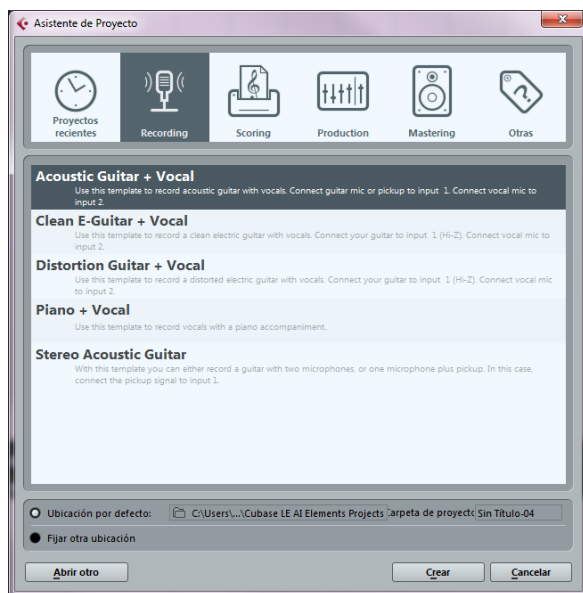
En este capítulo aprenderá cómo crear un nuevo proyecto, guardar un proyecto, y abrir un proyecto guardado. También aprenderá a cómo configurar su tarjeta de sonido en Cubase.

El diálogo Asistente de Proyecto

Para crear un nuevo proyecto, proceda así:

1. Inicie Cubase.

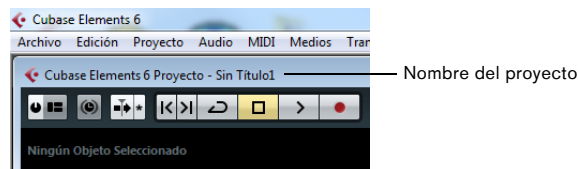
Se abre el diálogo Asistente de Proyecto. Le permite abrir proyectos existentes y crear nuevos proyectos, que puede estar vacíos o basados en una plantilla de proyectos.



⇒ Si Cubase ya está abierto, puede abrir el Asistente de Proyecto seleccionando el comando “Nuevo Proyecto...” en el menú Archivo.

2. En el campo “Carpeta de proyecto”, introduzca un nombre para la carpeta del proyecto (p. ej. “Mi primer proyecto”).
3. Si quiere empezar con un proyecto preconfigurado para un propósito específico, seleccione una plantilla de una de las categorías (Recording, Scoring, Production, o Mastering).
Si no selecciona una plantilla, se crea un proyecto nuevo en blanco.
4. Haga clic en Crear.

Usted está viendo su primer proyecto de Cubase. ¡Enhorabuena! Si mira en la parte superior de la ventana (llamada ventana de proyecto), verá que el nombre de este proyecto es “Sin Título1”.



⚠ ¡Todavía no ha acabado! Por ahora ha creado un nuevo proyecto de Cubase. Hay una nueva carpeta en su disco duro, pero el proyecto real de Cubase todavía no se ha guardado.

Guardar, cerrar, y abrir proyectos

Guardar un proyecto

1. En el menú Archivo, seleccione el comando Guardar.
Si su proyecto no se había guardado antes, se abrirá el diálogo Guardar como. Observará que la carpeta que creó antes (“Mi Primer Proyecto”) ya está seleccionada. Aquí es donde usted guardará su proyecto.
 2. Introduzca un nombre para su proyecto (p. ej. “Mi Primer Proyecto de Cubase”).
 3. Haga clic sobre “Guardar” – ¡y ya está!
- ⇒ Si un proyecto se ha guardado anteriormente, la forma más rápida de guardarlo es pulsando [Ctrl]/[Comando]-[S].

Cerrar un proyecto

1. Asegúrese de que la ventana de proyecto está seleccionada.

La ventana de proyecto es la ventana principal en la que trabaja.

2. En el menú Archivo, seleccione el comando Cerrar.

Si ha realizado algún cambio al proyecto desde la última vez que lo guardó, se le preguntará si desea “Guardar”, “No guardar”, o “Cancelar”. Haga clic en Guardar si desea guardar los cambios.

Abrir un proyecto

Después de que haya guardado y cerrado su proyecto, tiene varias opciones para abrirlo de nuevo.

Abrir un proyecto usando el comando Abrir

1. En el menú Archivo, seleccione el comando “Abrir...”.
2. Navegue hasta la carpeta que contiene el proyecto que quiere abrir.
3. Seleccione el proyecto y haga clic en Abrir.

El proyecto se carga en la ventana de proyecto.

Abrir un proyecto usando el diálogo Asistente de Proyecto

En la categoría Proyectos recientes en el diálogo Asistente de Proyecto, encontrará una lista de proyectos abiertos recientemente. Cuando selecciona un proyecto, el botón Crear pasa a ser un botón Abrir y se usa para cargar el proyecto correspondiente.

Abrir un proyecto usando el submenú “Proyectos Recientes”

Cubase recuerda los proyectos abiertos recientemente y los lista en el submenú “Proyectos Recientes” del menú Archivo. En este menú puede seleccionar un nombre de proyecto para cargarlo.

Seleccionar el controlador para su tarjeta de sonido

Antes de poder configurar el enrutado de sus señales de audio y comenzar a grabar, es necesario que se asegure de que está seleccionado el controlador ASIO correcto:

1. Abra el menú Dispositivos y seleccione la opción “Configuración de Dispositivos...”.
2. En el diálogo Configuración de Dispositivos, haga clic en la entrada “Sistema de Audio VST” en la lista de la izquierda. La página Sistema de Audio VST se muestra a la derecha.



3. En el menú emergente Controlador ASIO, seleccione el controlador que quiera usar.

Los diferentes tipos de controladores se describen en la sección “Instalación del hardware” en la página 18.

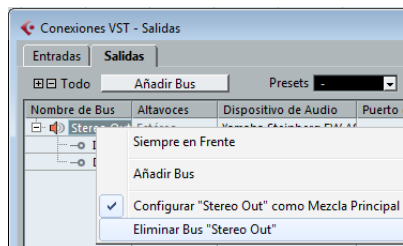
Configurar las conexiones VST

La ventana Conexiones VST le permite configurar el enrutado de las señales de entrada y de salida entre Cubase y su tarjeta de sonido. Estas conexiones se llaman “buses”. En esta sección aprenderá a cómo configurar los buses para que la reproducción y grabación funcionen.

Añadiendo salidas

En esta sección aprenderá a cómo configurar las salidas para la reproducción de audio en Cubase. Empecemos desde cero y eliminemos todas las salidas que añadió automáticamente Cubase:

1. Abra el menú Dispositivos, y seleccione la opción “Conexiones VST”. La ventana Conexiones VST se abre. El comando de teclado por defecto para esta acción es [F4].
2. Seleccione la pestaña Salidas.
3. En la columna “Nombre de Bus”, haga clic derecho en la primera entrada y seleccione “Suprimir Bus” en el menú contextual. Si fuese necesario repita esta acción para los demás buses.



Ahora que la columna “Nombre de Bus” está vacía, puede configurar la salida que necesita:

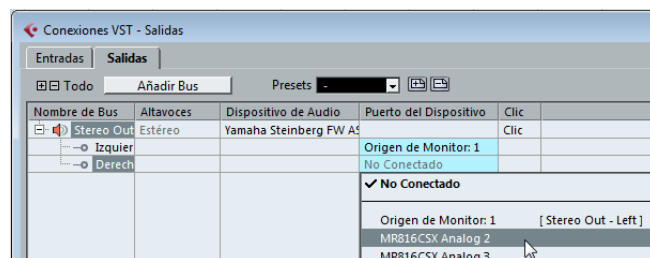
1. Haga clic en el botón “Añadir Bus”. El diálogo Añadir Bus de Salida se abre.
2. Elija “Estéreo” para la Configuración y “1” para el Número.

3. Haga clic en Aceptar.

Se añade un nuevo bus estéreo (Izquierda y Derecha), permitiéndole tener audio en Cubase enrutado a su tarjeta de sonido.

4. Si quiere cambiar los puertos de salida que se seleccionaron automáticamente, abra el menú emergente “Puerto del Dispositivo” y seleccione puertos diferentes.

Dependiendo de su tarjeta de sonido, puede tener disponibles más de dos puertos de salida. En la mayoría de los casos recomendamos que use las salidas estéreo principales.



Añadir entradas

En esta sección aprenderá a cómo configurar las señales para grabación en Cubase desde cero:

1. En la ventana Conexiones VST seleccione la pestaña Entradas.
2. En la columna “Nombre de Bus”, haga clic derecho en la primera entrada y seleccione “Suprimir Bus” en el menú contextual.
Si fuese necesario repita esta acción para los demás buses.
3. Haga clic en el botón “Añadir Bus”.
El diálogo Añadir Bus de Entrada se abre.
4. Elija “Estéreo” para la Configuración y “1” para el Número.
5. Haga clic en Aceptar.

Se añade un nuevo bus estéreo (Izquierda y Derecha), permitiéndole tener audio de la entrada de su tarjeta de sonido enrutado a Cubase para su grabación.

Tener una entrada estéreo es útil para grabar audio con dos canales, por ejemplo, para grabar un teclado con un canal de audio izquierdo y uno derecho. Si en su lugar quiere grabar con dos canales mono, puede configurar buses mono separados:

6. Haga clic en el botón “Añadir Bus”.

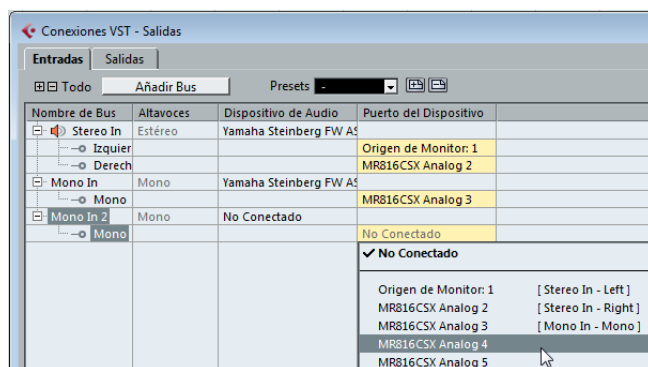
El diálogo Añadir Bus de Entrada se abre.

7. Escoja “Mono” como configuración y “2” como cantidad.

8. Haga clic en Aceptar.

Dos nuevos buses mono se añaden.

9. Haga clic en la columna “Puerto del Dispositivo” para seleccionar las entradas de audio de su tarjeta de sonido desde las entradas mono y estéreo.



¡Ya está! Ahora está preparado para grabar audio en Cubase y para reproducirlo.

4

Grabación de audio

Acerca de este capítulo

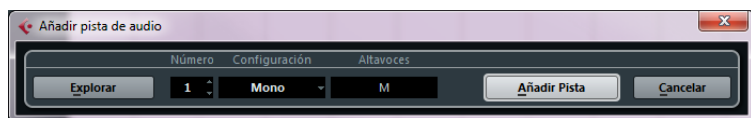
En este capítulo aprenderá a cómo grabar un bajo en mono desde la entrada “Mono In”. Asegúrese de que su tarjeta de sonido está correctamente configurada y de que ha leído con detenimiento la sección “Configurar las conexiones VST” en la página 26. También necesita un proyecto vacío, vea “Crear su primer proyecto” en la página 21.

Crear una pista mono

Vamos a crear una pista de audio para la grabación:

1. En el menú Proyecto, abra el submenú “Añadir Pista”, y seleccione la opción “Audio”.
2. Escoja “Mono” como configuración y “1” como cantidad. Haga clic en “Añadir Pista”.

Esto añade una pista de audio mono a la ventana de proyecto.



3. Haga clic en la nueva pista que ha creado y eche un vistazo al Inspector. El Inspector le permite ver y manipular gran cantidad de información de la pista seleccionada.



4. Abra el menú emergente “Enrutado de Entrada” y seleccione “Mono In” para la entrada de la pista de audio.

Seleccionando “Mono In” podrá grabar el audio de la entrada izquierda del dispositivo de sonido.



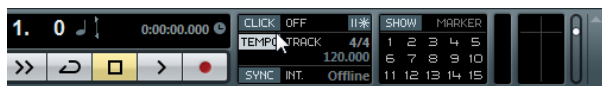
5. Abra el menú emergente “Enrutado de Salida” y seleccione “Stereo Out” para la entrada de la pista de audio.

Configurar la salida como “Stereo Out” le permite oír lo que está grabando. Vea el capítulo “Conexiones VST” en el Manual de Operaciones para una información más detallada.

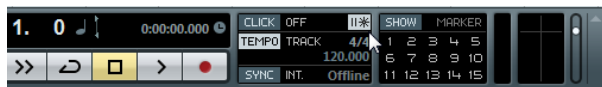
Activando el clic del metrónomo

Para tener un clic o metrónomo que se reproduzca en segundo plano, y que así sus grabaciones se alineen con los compases y tiempos de Cubase, proceda como sigue:

1. En la barra de transporte, active el botón “Metrónomo/Click”.



2. Si desea oír una precuenta de dos compases antes de empezar a grabar, active también el botón de la opción “Precuenta/Click”.



Lo siguiente que tiene que ajustar es la velocidad o el tempo de su proyecto. Esto afectará directamente a lo rápido que se reproduce el clic.

3. Haga clic en el botón Tempo para que en el campo de texto de la derecha se lea “Fixed” (en lugar de “Track”), luego haga clic en el campo del valor e introduzca un nuevo valor para el tempo.

El tempo se ajusta en bpm (beats per minute).



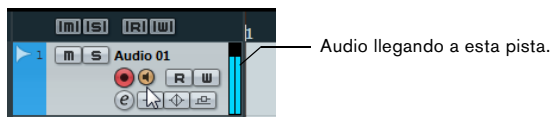
Ajustar niveles

En este ejemplo, asumimos que tiene un instrumento tocando a través de un amplificador con un micrófono en frente del altavoz del amplificador. Este micrófono está conectado directamente a la entrada del dispositivo de sonido. El nivel se tiene que colocar para que haya señal suficiente pero sin clipping. Proceda así:

1. Asegúrese de que el botón “Activar Grabación” de la pista está activado. De esta forma Cubase sabe que quiere grabar en esta pista.



2. Haga clic en el botón Monitor para poder oír el instrumento. Ahora debería ver y oír la señal de audio que entra.



3. En el Inspector, abra la pestaña Canal.

Esto visualizará el fader del canal de la pista seleccionada.



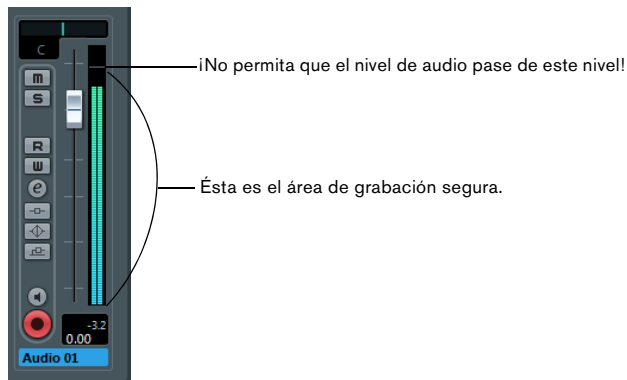
Haga clic aquí para mostrar el fader del canal.

4. Haga lo que pueda para enviar el máximo volumen de señal de audio a las entradas de su dispositivo de sonido, pero evite la distorsión.

La mayoría de dispositivos de audio muestran algún tipo de indicador de señal o volumen. Si su dispositivo no lo hace, no se preocupe, puede cambiar la cantidad usando el fader del canal.

5. Mueva el fader arriba o abajo de manera que el volumen sea suficientemente fuerte sin que el medidor del canal se ponga en rojo.

Si el medidor se pone en rojo, pueden tener lugar clipping o distorsión. Verá una línea cercana al tope superior del medidor del canal – ¡asegúrese de que el nivel no sobrepasa esta línea!



¡Cuando el nivel haya sido ajustado, ya está listo para grabar!

Grabación

Para grabar el instrumento que está tocando (en nuestro ejemplo un bajo), proceda así:

1. Posicione el cursor al principio del proyecto.

Esto asegurará que usted empieza a grabar en el compás 1.

2. Haga clic sobre el botón Grabar para iniciar la grabación.

Ya que el botón de "Precuenta/Click" está activado, oírás dos compases de clics antes de que empiece la grabación.

3. Haga clic sobre "Detener" cuando haya terminado.

4. Desactive los botones Monitor y "Activar Grabación" de la pista.

Desactivando el botón "Activar Grabación" se asegura de que no graba accidentalmente de nuevo en la pista.



¡Enhorabuena! Acaba de grabar su primera pieza de audio en Cubase. Pase a la siguiente sección para aprender cómo reproducir la señal de audio.

Reproducción

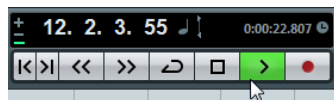
En esta sección aprenderá a cómo reproducir en Cubase. Podría pensar que esto es muy simple – basta con darle al botón de Reproducir. De hecho, es así de simple, pero hay algunos trucos que puede aprender para que reproduzca lo que desea con mayor precisión.

Iniciar la reproducción

Hay varios modos de iniciar la reproducción en Cubase:

- Haga clic sobre el botón Reproducir de la barra de transporte.

La reproducción comienza en la posición del cursor del proyecto.



- Pulse la tecla [Intro] en el teclado numérico.

La reproducción comienza en la posición del cursor del proyecto.

- Pulse [Espacio] en el teclado de su ordenador.

Esto alterna entre Iniciar y Detener.

- Haga doble clic en la mitad inferior de la regla.

La reproducción empieza desde la posición en la que hizo clic.

Haga doble clic en este área.



Detener la reproducción

Hay varias formas de detener la reproducción en Cubase:

- Haga clic sobre el botón “Detener” de la barra de transporte.

Al hacer clic dos veces sobre el botón Detener el cursor se desplaza hasta la posición en el proyecto donde se inició la reproducción.

- Pulse [Espacio] en el teclado de su ordenador.

Esto alterna entre Detener e Iniciar.

- Pulse la tecla [0] en el teclado numérico.

Reproducción en ciclo

En Cubase puede reproducir una sección de su proyecto en un ciclo o bucle continuo. Proceda así:

1. En la barra de transporte, ajuste el localizador izquierdo a “1” y el derecho a “5”.

Esto le indica a Cubase que desea reproducir en ciclo entre los inicios de los compases 1 y 5. De esta forma tendrá un ciclo de 4 compases.

El localizador izquierdo está en “1”.



Ciclo activado.

El localizador derecho está en “5”.

2. Asegúrese de que el botón Ciclo está activado.

3. Haga clic en el botón Reproducir.

Cubase repetirá el ciclo una y otra vez hasta que detenga la reproducción.

- Para reproducir el evento de audio o parte MIDI seleccionados en un ciclo, también puede seleccionar el evento o parte y elegir “Reproducir Selección en Bucle” en el menú Transporte.

Esta es la forma más sencilla de configurar un ciclo e iniciar la reproducción; el comando de teclado por defecto para ello es [Mayús.]-[G].

5

Grabación MIDI

Acerca de este capítulo

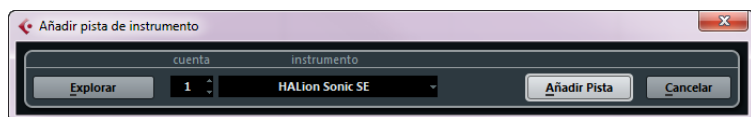
En este capítulo aprenderá a cómo grabar MIDI. Puede grabar MIDI con instrumentos virtuales, es decir, un sintetizador dentro de su ordenador, o usando un teclado hardware. Este capítulo describe cómo usar instrumentos virtuales.

Creando una pista de instrumento

Antes de empezar, es necesario que cree un nuevo proyecto, vea “Crear su primer proyecto” en la página 21. Luego puede añadir una pista de instrumento y seleccionar un instrumento virtual. Proceda así:

1. En el menú Proyecto, abra el submenú “Añadir Pista”, y seleccione la opción Instrumento.

Se abre el diálogo Añadir pista de instrumento.

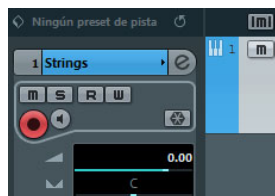


2. En el menú emergente Instrumento, seleccione “HALion Sonic SE”, y haga clic en el botón “Añadir Pista”.

Se crea una pista de instrumento.

3. En la lista de pistas, haga clic en la nueva pista para seleccionarla.

4. En el Inspector, haga doble clic en el campo del nombre de la pista de instrumento (HALion Sonic SE 01) y cámbiela por “Strings”.



5. Haga clic en el botón “Editar Instrumento”.

Se abre el panel de control de HALion Sonic SE.



Probando los sonidos

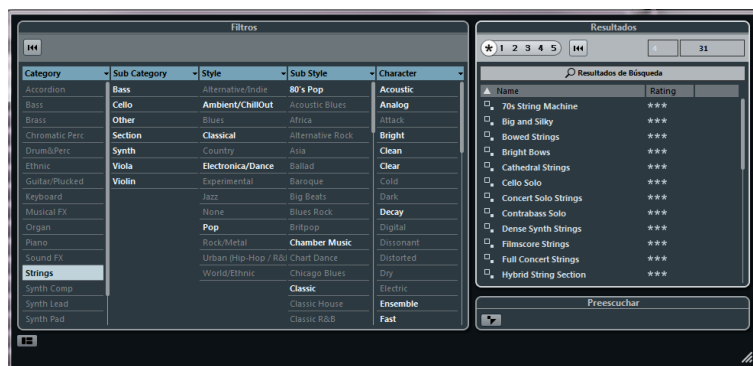
En esta sección aprenderá a cómo cargar sonidos en el instrumento virtual HALion Sonic SE:

1. En la parte superior del panel del plug-in HALion Sonic SE, haga clic en el campo Presets.

Se abrirá el explorador de Presets.



- Haga clic en el botón “Configurar Disposición de Ventanas” en la esquina izquierda inferior del explorador de Presets y active la opción Filtros. Se expandirá el explorador de Presets. Ahora tiene una sección de Filtros.
- En la columna Categoría, en la sección Filtros, seleccione “Strings”. Esto filtrará la lista de la derecha para que sólo muestre sonidos de cuerdas.



- En la lista de presets de la derecha, haga doble clic en el sonido de cuerda que quiera usar. El sonido se aplica y el explorador de Presets se cierra.

Grabación

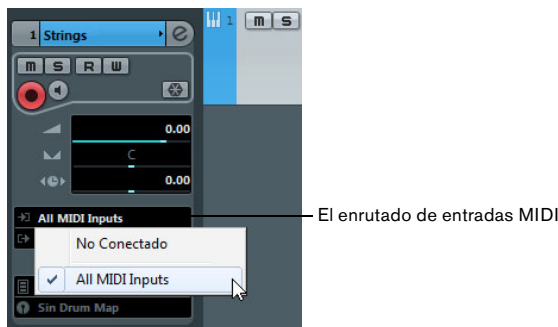
Ahora que ha seleccionado un sonido, puede grabar algo. Aprenderá a cómo enrutar un teclado MIDI a su pista para que HALion Sonic SE reproduzca el sonido que haya seleccionado. Proceda así:

1. Conecte un teclado MIDI a su ordenador.

Esto se puede hacer directamente a través de USB o con una interfaz MIDI.

2. En el Inspector, en el menú emergente Enrutado de Entrada, elija la entrada MIDI que quiera usar.

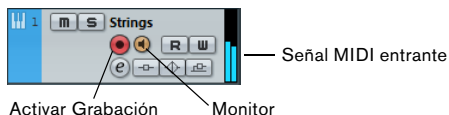
Si no está seguro de qué entrada elegir, déjelo en "All MIDI Inputs". De esta forma se tendrán en cuenta todas las entradas MIDI.



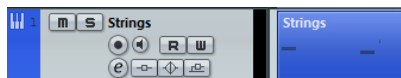
Debajo el menú emergente de Enrutado de Entradas, puede ver la salida MIDI. Está en "HALion Sonic SE".

3. Active los botones "Activar Grabación" y Monitor de la pista y toque algunas notas en su teclado MIDI.

Activando para la grabación le hace saber a Cubase que usted desea grabar en esta pista. Puede tener muchas pistas activadas para la grabación simultánea si lo desea. Debería ver y oír las señales MIDI entrantes.



4. Pulse [1] sobre el teclado numérico del teclado de su ordenador.
El cursor de proyecto se desplaza hasta el localizador izquierdo.
5. Haga clic sobre el botón de Grabación y grabe unos cuantos compases.
6. Haga clic sobre el botón Detener cuando haya acabado.
7. Desactive los botones Monitor y “Activar Grabación” de la pista.
Desactivando el botón “Activar Grabación” se asegura de que no graba accidentalmente de nuevo en la pista.



¡Enhorabuena! Acaba de crear su primera grabación MIDI en Cubase. Reproducir MIDI es idéntico a reproducir audio en Cubase. Esto se describe con detalle en la sección “Reproducción” en la página 36.

6

El mezclador y los efectos

Acerca de este capítulo

En este capítulo aprenderá a cómo preparar una mezcla con niveles, EQs, y efectos adecuados. Después exportará el audio. Para completar los pasos descritos aquí, empiece con un proyecto que contenga datos grabados (p. ej. para una canción rock estándar) y esté listo para ser mezclado.

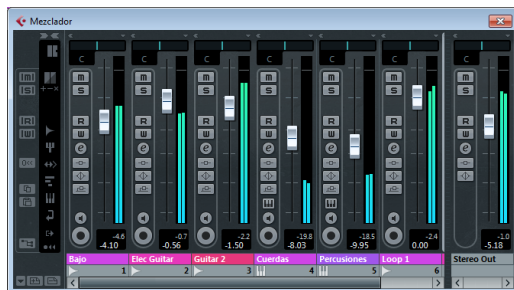
Ajustar niveles para la mezcla

Lo primero que quiere hacer es ajustar los niveles de su proyecto. Esto le ayuda a tener un balance preliminar de la mezcla para que pueda añadir EQ y efectos después. Proceda así:

1. Abra el mezclador.

Puede abrir el mezclador desde el menú Dispositivos o pulsando [F3].

2. Haga clic sobre el botón Reproducir de la barra de transporte y escuche su grabación.
3. Mueva los faders de nivel de cada canal hasta que quede satisfecho con la mezcla.



- También puede cambiar una posición del fader haciendo doble clic sobre el valor “Nivel del Canal” e introduciendo el nivel manualmente.
- Puede reiniciar el fader a 0 dB (ajuste por defecto) pulsando [Ctrl]/[Comando]-clic en el área del fader.

¡No suba los faders de nivel demasiado! Asegúrese de que mantiene los volúmenes a un buen nivel de modo que estén lo más fuerte posible pero sin distorsionar. Si el indicador de CLIP se enciende en un canal de salida, baje sus niveles hasta que el CLIP no aparezca más.

Ajustando el panorama

Los ajustes de panorama (pan) le permiten mover la posición de cada canal en la mezcla estéreo. Posicionando algunos de los instrumentos a la izquierda o a la derecha, puede crear sonidos ricos y espaciosos. Los ajustes de panorama dependen en gran parte de la posición actual de los instrumentos en un escenario y de las preferencias personales.

- Para ajustar el panorama de un canal, haga clic en el control de panorama, encima del fader del canal, y en el Mezclador, y muévelo hacia la derecha o hacia la izquierda.

La posición del panorama también se indica con un valor numérico debajo del control de panorama.



- Para devolver un panoramizador a la posición central (la posición por defecto), haga [Ctrl]/[Comando]-clic en cualquier lugar del área de panoramizado.

A continuación encontrará unos pocos consejos y guías sobre el posicionamiento de diferentes instrumentos:

- Batería (bombo), bajo, guitarra rítmica y voces se mantienen en el centro normalmente.
- Guitarra solista, teclados, y percusiones (excepto el bombo) se panoramizan a la izquierda o a la derecha.
- Los instrumentos que están disponibles en parejas (p. ej. guitarras) se pueden panoramizar a la izquierda y a la derecha.

Enmudecer y solo

Cada pista tiene un botón de Enmudecer (M) y de Solo (S). Activar Enmudecer evita que oiga la pista. Cuando pone en solo una pista, las demás pistas se enmudecen para que pueda oír solamente la(s) pista(s) en solo. Puede tener simultáneamente varias pistas enmudecidas o en solo.



- Si quiere desactivar todos los enmudecidos o solos, haga clic en los botones “Desactivar todos los Enmudecidos” o “Desactivar todos los Solo” en el panel común a la izquierda del Mezclador.

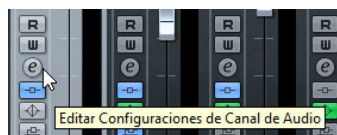


Añadir EQ

La EQ o ecualización amplifica o atenúa frecuencias para que pueda colocar correctamente cada instrumento en la mezcla. Los ajustes de EQ dependen en gran parte del estilo de música que esté mezclando. En esta sección conocerá las capacidades de EQ de Cubase. Proceda así:

1. En su proyecto, seleccione una pista de audio con una grabación de batería.
2. Configure un ciclo y reproduzca para poder oír los cambios de EQ que está haciendo.
3. Abra el mezclador.

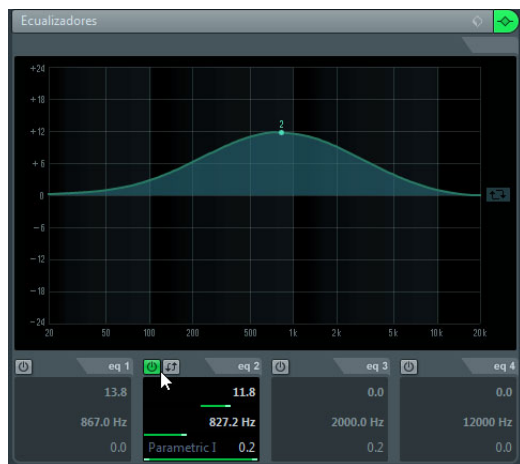
4. Ponga en Solo la pista y haga clic en el botón “Editar Configuraciones de Canal de Audio”.



La ventana Configuraciones de Canal Audio VST se abre, y puede hacer sus ajustes de EQ. Hay cuatro bandas de EQ en cada pista.

5. En la sección Ecualizadores, active las EQs haciendo clic en los botones correspondientes “Banda EQ Activa”.

También puede hacer clic en el área de curva de EQ para activar un ecualizador.

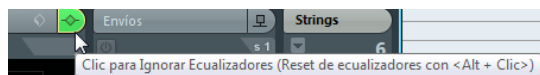


6. Haga clic y mueva el punto de EQ en el visor.

- Ajuste la ganancia moviendo el punto de EQ hacia arriba o hacia abajo. La ganancia hace que esa banda en concreto se oiga más fuerte o más floja.
- Ajuste la frecuencia moviendo el punto de EQ hacia la derecha o hacia la izquierda.

⇒ Si mantiene pulsado [Ctrl]/[Comando], puede restringir el movimiento de la EQ a un ajuste vertical. Si mantiene pulsado [Alt]/[Opción], puede restringir el movimiento de la EQ a un ajuste horizontal.

- Cambie la calidad (Q) de la EQ manteniendo pulsado [Shift] y moviendo la curva de EQ hacia arriba o hacia abajo.
- Puede circunvalar los ecualizadores pulsando el botón “Estado de EQs”.
- Puede reiniciar los ajustes de EQ con [Alt]/[Opción]-clic en el botón “Bypass Ecualizadores”.

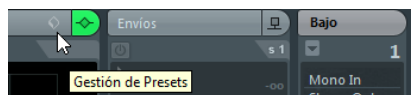


Experimente con las EQs en todas sus pistas. Normalmente es mejor quitar EQ (bajar la ganancia) que añadirla.

Usar presets de Ecualización

Si no quiere configurar sus EQs desde cero, puede cargar un preset:

1. Haga clic en el botón “Gestión de Presets” y elija un sonido de la lista.



2. Configure los ajustes a su gusto.
3. Guarde los ajustes de EQ como un nuevo preset haciendo clic en el botón “Gestión de Presets” de nuevo y seleccionando la opción “Guardar preset...”. Se abrirá un diálogo que le permite introducir el nombre y guardar el nuevo preset.

Efectos de audio

Ahora aprenderá a usar algunos efectos. Puede añadir efectos insertándolos directamente en una pista o creando un canal FX y usando los envíos auxiliares de cada pista para mandar la señal de audio a dicho canal FX.

Efectos de inserción

Los efectos de inserción le permiten aplicar un efecto a un solo canal. En este ejemplo, aplicaría compresión a una pista de bajo para suavizarla. Proceda así:

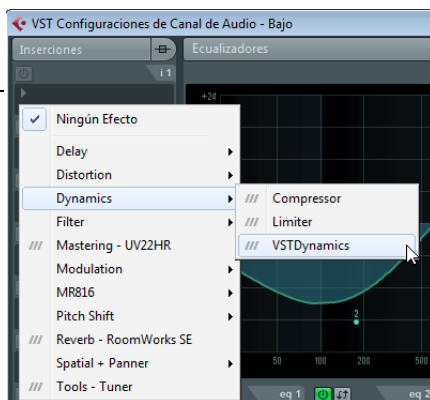
1. Abra el mezclador.
2. Configure un ciclo usando los localizadores izquierdo y derecho.
3. Asegúrese de que el botón Ciclo está activado y empiece la reproducción. De esta forma puede oír los cambios que haga. La reproducción en ciclo se describe en la sección "Reproducción en ciclo" en la página 37.

4. Seleccione la pista de bajo de su grabación y haga clic en su botón "Editar Configuraciones de Canal de Audio".

La ventana Ajustes de Canal Audio VST se abre.

5. En la sección de Inserciones, haga clic en la primera ranura de inserción. El menú emergente de efectos se abre.

Haga clic aquí para abrir el menú emergente de efectos.



6. Seleccione “VSTDynamics” del submenú Dinámica.

El plug-in VSTDynamics se carga en la ranura de inserción y se abre el panel del plug-in.

7. Configure los parámetros en la sección Compressor a su gusto.

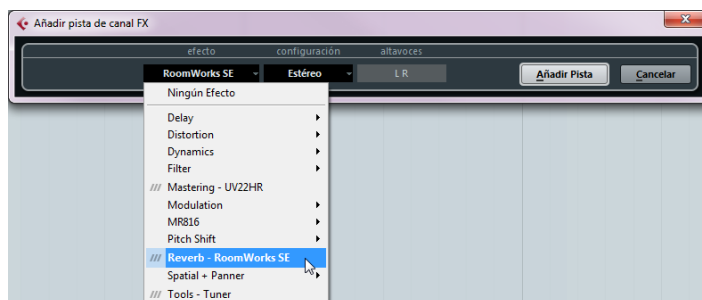
Los parámetros del plug-in se describen en detalle en el documento PDF “Referencia de Plug-ins”.



Canales FX

En esta sección aprenderá a cómo crear y usar canales FX. Es muy útil si quiere aplicar un efecto a varios canales a la vez. En este ejemplo, añadirá una reverberación a varias pistas de un proyecto:

1. Abra el menú Proyecto y seleccione “Canal FX” en el submenú Añadir Pista. Se abre el diálogo Añadir pista de canal FX.
2. Seleccione el efecto “RoomWorks SE” de la categoría Reverb, elija “Estéreo” en Configuración, y haga clic en el botón “Añadir Pista”.



3. Experimente con los ajustes de reverberación hasta que tenga la atmósfera de espacio que quiera.

Los parámetros de efectos se describen en detalle en el documento PDF “Referencia de Plug-ins”.

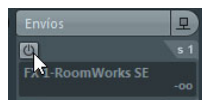
4. Abra el Mezclador y haga clic en el botón “Editar Configuraciones de Canal de Audio” de una de sus pistas de audio.

El diálogo Ajustes de Canal Audio VST se abre.

5. En la sección Envíos, haga clic en la primera ranura de efecto y elija “FX1-RoomWorks SE” en el menú emergente.

El canal FX se carga en la ranura de envío de efecto.

6. Haga clic en el botón Activ./Desact. encima de la ranura de efecto para activar el envío.



7. Mueva el deslizador hacia la derecha para subir el nivel del envío al efecto “RoomWorks SE”. Se dará cuenta de la atmósfera creada por el efecto de reverberación.

⇒ Poniendo en solo la pista podrá oír el efecto más claramente.

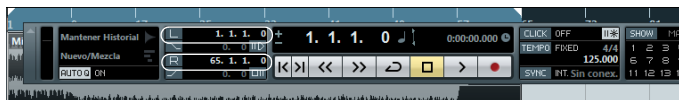
8. Repita los cuatro pasos previos para todos los canales a los que quiera aplicar el efecto de reverberación.

Lo grande de los canales de FX es que tienen la apariencia de un canal normal de audio. Si ajusta una EQ para un canal de FX, ésta sólo afectará al efecto.

Exportar una mezcla

Ahora que el proyecto está mezclado, puede exportarlo para que se pueda importar en otro programa como una aplicación de grabación de CD. Proceda así:

1. En la barra de transporte, asegúrese de que los localizadores izquierdo y derecho están al inicio y final de su grabación, respectivamente. Cubase exportará la sección que esté entre los localizadores izquierdo y derecho.



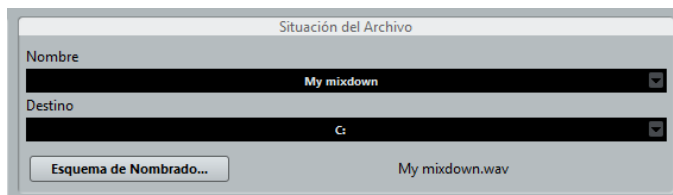
2. Abra el menú Archivo, y en el submenú Exportar seleccione “Mezcla de Audio...”.

El diálogo Exportar Mezcla de Audio se abrirá. Este diálogo se describe en detalle en el capítulo “Exportar Mezcla de Audio” del Manual de Operaciones.

3. En la sección Selección de Canal elija el canal de salida principal “Salida Estéreo” para exportar.

El archivo exportado se generará a través de la salida estéreo principal.

4. En la sección Situación del Archivo, introduzca un nombre de archivo en el campo Nombre.

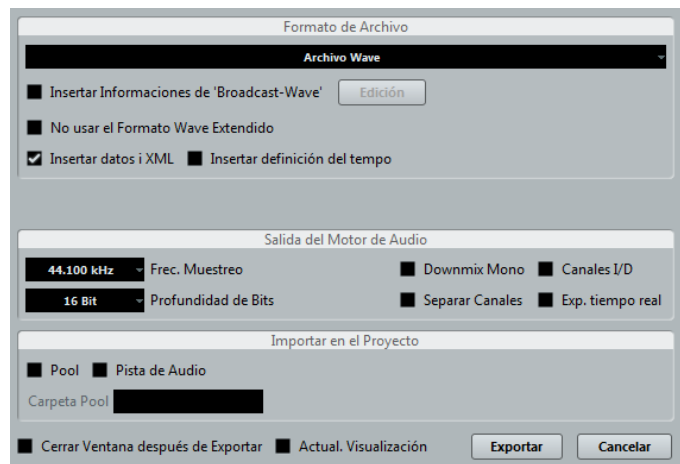


5. Abra el menú emergente “Opciones de Ruta” a la derecha del campo Destino y seleccione “Elegir...” para especificar la carpeta en la que se guardará la mezcla.

Use la opción “Usar Carpeta de Audio del Proyecto” si quiere guardar el archivo exportado en su carpeta de audio del proyecto. Éste es uno de los lugares más indicados para guardar dicho archivo, puesto que así evitaremos su pérdida o borrado accidental.

6. En la sección Formato de Archivo, seleccione el tipo del archivo.

El más común es el formato “Archivo Wave”. El formato a elegir depende de la aplicación en la que quiera usar el archivo exportado.



7. En la sección “Salida del Motor de Audio”, elija la frecuencia de muestreo y la profundidad de bits para su exportación.

44.100 kHz y 16 Bit son lo habitual para grabar un CD.

8. En la sección “Importar en el Proyecto”, active las opciones Pool y “Pista de Audio”.

De esta forma el audio se importa de nuevo en Cubase después de exportarse y se coloca en una nueva pista de audio.

9. Active la opción “Exp. tiempo real”.

Esto asegura que los datos MIDI se envíen al instrumento MIDI externo en tiempo real y su señal quede grabada debidamente.

10. Haga clic en el botón Exportar.

Su audio se exportará a la ubicación especificada y se importará en una nueva pista de audio de su proyecto.

Puede comprobar si la mezcla de audio suena de la forma que quiere poniendo la pista de la mezcla en solo.